

Studi Komparasi Hak Cipta Atas Proses *Data Scrapping* AI di Indonesia, Uni Eropa, dan Amerika

Arnold Rezon¹, Yehezkiel Montolalu², Hendri Kenuwiarja³, Fajar Sugianto⁴

^{1, 2, 3} Program Studi Magister Hukum, Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan Surabaya, Indonesia

¹ arnoldrezon@gmail.com

² yehezkiel9702@gmail.com

³ hendri.knwj@gmail.com

⁴ fajar.sugianto@uph.edu

Abstract

The development of Artificial Intelligence (AI) technology has encouraged the massive use of data scraping to collect algorithm training materials. However, this practice raises new legal issues related to copyright infringement, moral rights, and economic rights of creators. This study compares the legal approaches of the European Union, the United States, and Indonesia in regulating copyright issues in the context of data scraping for AI training. The results of the analysis show that the European Union, through the Artificial Intelligence Act and GDPR, emphasizes transparency, consent, and protection of the moral rights of creators as the main pillars. The United States relies on the principle of fair use with broad interpretation space, but faces litigation challenges and uncertainty of protection for creators. Indonesia, meanwhile, does not yet have specific regulations governing scraping in the context of AI, so that national creative works are vulnerable to exploitation without adequate protection. This study recommends that Indonesia immediately develop regulations that require transparency of datasets, attribution, and compensation for the use of works in AI training, in order to maintain a balance between technological innovation and protection of intellectual property rights.

Keywords: Copyright; Artificial Intelligence; Data Scrapping

Abstrak

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah mendorong penggunaan data *scraping* secara masif untuk mengumpulkan materi pelatihan algoritma. Namun, praktik ini menimbulkan persoalan hukum baru terkait pelanggaran hak cipta, hak moral, dan hak ekonomi pencipta. Penelitian ini membandingkan pendekatan hukum Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia dalam mengatur isu hak cipta dalam konteks data *scraping* untuk pelatihan AI. Hasil analisis menunjukkan bahwa Uni Eropa, melalui Artificial Intelligence Act dan GDPR, menekankan transparansi, persetujuan, dan perlindungan hak moral pencipta sebagai pilar utama. Amerika Serikat mengandalkan prinsip *fair use* dengan ruang interpretasi luas, namun

menghadapi tantangan litigasi dan ketidakpastian perlindungan bagi kreator. Indonesia, sementara itu, belum memiliki regulasi khusus yang mengatur *scraping* dalam konteks AI, sehingga karya kreatif nasional rentan dieksploitasi tanpa perlindungan memadai. Penelitian ini merekomendasikan agar Indonesia segera mengembangkan regulasi yang mewajibkan transparansi dataset, atribusi, dan kompensasi penggunaan karya dalam pelatihan AI, demi menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak kekayaan intelektual.

Kata Kunci: Hak Cipta; Artificial Intelligence; Data Scrapping

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam industri kreatif. AI kini memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya-karya orisinal yang menyerupai, atau bahkan melebihi, karya manusia. Karya-karya tersebut mencakup tulisan, musik, gambar, hingga program komputer, yang seringkali dihasilkan melalui algoritma dan model pembelajaran mesin tanpa intervensi langsung dari manusia.¹

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), khususnya dalam bentuk AI generatif seperti Midjourney, ChatGPT, dan Stable Diffusion, telah mengubah secara fundamental cara manusia menciptakan, mengakses, dan menyebarkan karya intelektual.² ChatGPT sendiri yang diluncurkan oleh OpenAI pada akhir tahun 2022, telah mencetak sejarah sebagai teknologi yang paling cepat diadopsi. Dalam lima hari pasca di launchingnya ChatGPT telah mendapatkan satu juta registered user dan pada Januari 2023 tercatat telah diikuti oleh lebih dari 100 juta pengguna aktif³. Namun, di balik kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan, muncul pertanyaan besar mengenai keadilan dan keabsahan penggunaan data yang menjadi dasar pelatihan algoritma tersebut.⁴ Mayoritas AI generatif dilatih menggunakan

¹ Rockwell Anyoha, "The History of Artificial Intelligence," SITNBoston, last modified August 28, 2017, accessed December 4, 2024, <https://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/history-artificial-intelligence/>.

² J. Hutson, "The Evolving Role of Copyright Law in the Age of AI-Generated Works," *Journal of Digital Technologies and Law* 2, no. 4 (December 28, 2024): 886–914, <https://www.lawjournal.digital/jour/article/view/486>.

³ Ibid.

⁴ Fajar Sugianto, "Efisiensi Ekonomi Sebagai Remedy Hukum," *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum* 8, no. 1 (2014): 61–72.

jutaan data digital, yang di antaranya merupakan karya berhak cipta – baik ilustrasi, foto, artikel jurnal, novel, hingga film animasi.

Sebagaimana diungkapkan oleh Daniel J. Solove dan Woodrow Hartzog, sistem AI modern sangat bergantung pada praktik *scraping* atau pengambilan data dalam jumlah besar secara otomatis dari internet – yang sering kali mencakup data pribadi dan karya kreatif tanpa pemberitahuan, persetujuan, atau kesempatan bagi subjek data untuk mengajukan keberatan⁵. *Scraping* untuk keperluan AI melanggar hampir semua prinsip privasi utama, termasuk prinsip keadilan, transparansi, persetujuan, pembatasan tujuan penggunaan, dan keamanan data.

Selain *Scraping* yang digunakan sebagai pelatihan AI, hasil dari karya yang di *generate* oleh AI mendapat argumentasi yang panas. Apakah hasil dari karya AI sekadar alat atau entitas kreatif dengan haknya sendiri.⁶ Salah satu kasus yang mencuat adalah kekecewaan adalah Studio Ghibli, rumah produksi film animasi asal Jepang, terhadap penggunaan gaya visual mereka dalam hasil gambar AI. Hayao Miyazaki, pendiri Studio Ghibli, menyatakan keberatan atas pencemaran nilai estetika dan filosofi karyanya oleh teknologi yang tidak memiliki pemahaman akan emosi dan kemanusiaan.⁷ Fenomena ini menjadi representasi nyata dari kekhawatiran banyak kreator: karya mereka diambil sebagai bahan pelatihan oleh sistem AI tanpa izin, tanpa kompensasi, dan tanpa pengakuan.

Karya yang digunakan untuk melatih AI sering kali diambil dari internet melalui proses *web scraping* oleh pengembang tanpa memperhatikan status hak cipta dari materi tersebut. Padahal dalam kerangka hukum hak cipta, pencipta memiliki hak eksklusif untuk memperbanyak, menyebarluaskan, dan mengadaptasi karya mereka. Penggunaan tanpa izin dalam konteks pelatihan AI dapat dipandang sebagai bentuk pelanggaran hak ekonomi dan moral pencipta. Namun, absennya regulasi yang eksplisit menyebabkan area ini berada dalam wilayah abu-abu hukum.

⁵ Daniel J Solove, *THE GREAT SCRAPE: THE CLASH BETWEEN SCRAPING AND PRIVACY* Woodrow Hartzog *Forthcoming* 113 *CALIFORNIA LAW REVIEW* __ (2025), n.d.

⁶ Hutson, “The Evolving Role of Copyright Law in the Age of AI-Generated Works.”

⁷ Oliver Bateman, “With ChatGPT’s Studio Ghibli Filter, Creativity Is Being Spirited Away,” *Washington Post* (Washington DC, April 2, 2025).

Selain itu, kecepatan dan skala *scraping* yang meningkat telah memperburuk ketegangan antara kebutuhan data untuk AI dan prinsip dasar perlindungan privasi. Di tengah maraknya penggunaan AI, terjadi apa yang di sebut sebagai “*the great scrape*,” sebuah era di mana data pribadi dikumpulkan secara masif tanpa kontrol dan hampir tanpa batasan hukum.⁸

Perlindungan hukum atas karya yang dijadikan sebagai bahan pelatihan AI menjadi urgensi yang mendesak. Saat ini, Indonesia belum memiliki regulasi yang secara spesifik mengatur batasan dan kewajiban dalam penggunaan data pelatihan untuk AI. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mampu merespons dinamika teknologi terkini, sementara instrumen internasional pun masih dalam tahap diskursus.

Dalam konteks global, Uni Eropa telah menginisiasi AI Act yang mewajibkan transparansi terhadap data pelatihan AI dan mendorong prinsip kehati-hatian.⁹ Sementara itu, Amerika Serikat melalui US Copyright Office mulai membatasi perlindungan hak cipta pada karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI,¹⁰ dan mendukung pencipta yang karyanya digunakan tanpa izin dalam proses pelatihan AI¹¹.

Kamus Besar Bahasa Indonesia,¹² mengartikan kata “Perlindungan” sebagai perbuatan (hal dan sebagainya) memperlindungi. Kata “hukum” dapat diartikan sebagai peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan

⁸ OECD, *Intellectual Property Issues in Artificial Intelligence Trained on Scraped Data*, OECD Publishing (Paris: OECD Artificial Intelligence Papers, 2025), accessed May 9, 2025, https://www.oecd.org/en/publications/intellectual-property-issues-in-artificial-intelligence-trained-on-scraped-data_d5241a23-en.html.

⁹ Publications Office of the European Union L- and Luxembourg Luxembourg, *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 Laying down Harmonised Rules on Artificial Intelligence and Amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act) Text with EEA Relevance.*, n.d., <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>.

¹⁰ united states copyright office, *Copyright and Artificial Intelligence* (<https://www.copyright.gov>, 2024), accessed May 9, 2025, <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>.

¹¹ United States Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence* (<https://www.copyright.gov>, 2025), accessed May 9, 2025, <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>.

¹² “Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online),” <https://Kbbi.Web.Id/>. Diakses pada tgl 14 Nopember 2024

oleh penguasa atau pemerintah. Maka kata perlindungan hukum dapat diartikan sebagai seperangkat aturan aturan yang disahkan oleh pemerintah yang untuk ditegakkan guna melindungi.

Menurut Philipus M. Hadjon,¹³ perlindungan hukum adalah hak perlindungan yang diberikan oleh peraturan peraturan yang diterbitkan oleh suatu negara untuk melindungi hak asasi manusia serta harkat dan martabatnya. Tujuan dari perlindungan hukum adalah untuk memberikan kepastian hukum supaya setiap orang mendapatkan hak yang sama terhadap keadilan, keamanan dan perlakuan yang sama dibawah hukum. Konsep perlindungan hukum sangat penting dalam menjaga keadilan sosial dan juga keseimbangan kekuasaan antara pihak yang berotoritas dan subjeknya. Perlindungan hukum juga menjadi salah satu dasar yang penting pada saat pembuatan undang-undang. Demikian juga terhadap lembaga yudikatif yang mengadili perkara secara independen dan penegakan hukum yang efektif untuk melindungi hak setiap individu. Alhasil, konsep perlindungan hukum dapat memberikan manfaat perlindungan atas perbuatan perbuatan yang bisa merugikan orang lain seperti diskriminasi, kekerasan, menggunakan karya orang lain tanpa izin, pelanggaran hak asasi manusia dan penyalahgunaan kekuasaan.¹⁴

Berangkat dari realitas tersebut, penelitian ini hendak menjawab pertanyaan hukum yaitu, bagaimana perbandingan hukum Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia dalam isu hak cipta dalam proses *data scrapping* dalam pelatihan AI? Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi konseptual dan kebijakan untuk melindungi hak cipta dalam proses *data scrapping* dalam pelatihan AI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam proses *data scrapping* dalam pelatihan AI. Penelitian ini menggunakan dengan pendekatan perundang-

¹³ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia*, edisi khusus. (Surabaya: Peradaban, 2007).

¹⁴ Kornelis Antonius Ada Bediona et al., "Jurnal Analisis Teori Perlindungan Hukum," *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat* 2, no. 1 (January 2024).

undangan terhadap hukum hak cipta di Indonesia (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) terhadap prinsip-prinsip perlindungan hak pencipta. Selain itu, pendekatan perbandingan (*comparative approach*) digunakan untuk meninjau model regulasi yang telah dikembangkan di Uni Eropa dan Amerika Serikat.

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) yang mencakup bahan hukum primer seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, EU AI Act, dan dokumen kebijakan dari US Copyright Office. Selain itu, digunakan bahan hukum sekunder seperti buku, artikel ilmiah, jurnal hukum, dan laporan kebijakan internasional yang relevan. Analisis dilakukan secara kualitatif untuk menghasilkan rekomendasi hukum yang mendukung perlindungan terhadap pencipta dalam konteks pelatihan AI.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan arah bagi pembentukan kerangka hukum nasional yang adil dan seimbang, serta menyuarakan perlunya regulasi yang tidak hanya fokus pada hasil karya AI, tetapi juga pada sumber data yang digunakan untuk membangun kecerdasan buatan tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

C.1 Kerentanan Hak Cipta dalam Proses Pelatihan AI

Penggunaan karya berhak cipta sebagai bahan pelatihan untuk algoritma AI menimbulkan ketegangan antara kemajuan teknologi dan perlindungan hak kekayaan intelektual. Proses pelatihan tersebut memerlukan data dalam jumlah besar, sehingga pengembang AI sering kali mengambil data yang tersedia di internet tanpa mempertimbangkan status hak cipta dari konten tersebut. Dalam praktiknya, proses ini dikenal sebagai *web scraping* atau *data crawling*, yang dilakukan secara otomatis oleh mesin. Karya yang disalin kemudian dijadikan input untuk membentuk pola, gaya, atau struktur karya baru oleh sistem AI¹⁵. *Web scraping* atau *data scrapping* adalah

¹⁵ Khirana Dwicahyo and Chanifah Indah Ratnasari, *Perbandingan Metode Web Scraping Dalam Pengambilan Data: Kajian Literatur*, n.d.

metode yang digunakan untuk mengambil data dalam jumlah besar dari situs web dan menyimpannya dalam format file lokal atau basis data berbentuk tabel¹⁶.

Dari sudut pandang hukum hak cipta, tindakan ini dapat dikategorikan sebagai bentuk pelanggaran atas hak eksklusif pencipta, yaitu hak memperbanyak dan mengadaptasi karya. Meskipun tidak secara langsung mendistribusikan ulang karya asli, AI “menginternalisasi” esensi karya tersebut dan menghasilkan ciptaan baru yang merefleksikan gaya, bentuk, atau karakter dari karya asalnya. Hal ini melahirkan dilema hukum, karena hasil keluaran AI sering kali tidak dapat secara eksplisit dikaitkan dengan satu pencipta manusia, namun sumber latihannya berasal dari ribuan bahkan jutaan pencipta individu¹⁷.

Scrapping untuk kepentingan AI telah menimbulkan konflik yang mendasar dengan prinsip-prinsip perlindungan privasi dan hak atas data. Meskipun sebagian besar data yang di-*scrape* bersifat publik, perlindungan hukum atas karya berhak cipta tetap berlaku, dan keterbukaan akses tidak menghapus hak eksklusif pencipta. Dengan demikian, penggunaan karya dalam pelatihan AI tanpa izin sah tetap berpotensi melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta. Menurut OECD (2025), penggunaan dataset hasil *scraping* untuk melatih model AI memiliki potensi pelanggaran serius terhadap hak cipta karena sebagian besar konten dilindungi oleh hukum, dan sistem saat ini belum cukup transparan dalam memberi atribusi maupun kompensasi pada pemilik karya.¹⁸

Fenomena ini diperburuk oleh skala *scraping* yang di mana data dikumpulkan secara tidak terkendali untuk memenuhi kebutuhan model AI generatif¹⁹. Data *scraping* bukan hanya mengambil informasi faktual, tetapi juga mengambil ekspresi kreatif – elemen yang secara esensial dilindungi oleh hukum hak cipta. Ketika sebuah karya digunakan sebagai bagian dari dataset pelatihan, kontribusi kreatif dari

¹⁶ Apriza Zicka Rizquina and Chanifah Indah Ratnasari, “Implementasi Web Scraping Untuk Pengambilan Data Pada Website E-Commerce,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 5, no. 4 (October 3, 2023): 377–383.

¹⁷ Tri Wahyudi, “Studi Kasus Pengembangan Dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 9, no. 1 (2023): 28–32, <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse28>.

¹⁸ OECD, *Intellectual Property Issues in Artificial Intelligence Trained on Scraped Data*.

¹⁹ Oliver Bateman, “With ChatGPT’s Studio Ghibli Filter, Creativity Is Being Spirited Away.”

pencipta aslinya dapat bertransformasi menjadi bagian dari struktur internal model AI, tanpa atribusi atau kompensasi yang layak.

Dalam konteks regulasi internasional, Uni Eropa melalui AI Act mewajibkan transparansi penggunaan dataset untuk model AI, termasuk keharusan untuk mengungkapkan apakah data tersebut memiliki perlindungan hak kekayaan intelektual. Di Amerika Serikat, US Copyright Office menegaskan bahwa hanya karya yang melibatkan kontribusi kreatif manusia yang dapat dilindungi hak ciptanya. Namun, belum ada aturan eksplisit yang mengatur apakah penggunaan karya berhak cipta untuk pelatihan AI tanpa izin merupakan pelanggaran atau dapat dibenarkan dalam kerangka *fair use*.

Kerentanan ini membuka ruang abu-abu hukum. Di satu sisi, ada kepentingan untuk mendorong inovasi dan kemajuan teknologi melalui pengembangan AI. Di sisi lain, hak-hak ekonomi dan moral pencipta perlu dilindungi agar insentif untuk menciptakan karya baru tetap terjaga. Ketiadaan regulasi yang jelas berpotensi mengakibatkan eksploitasi massal atas karya kreatif tanpa perlindungan memadai.

Isu lain yang juga penting adalah prinsip data minimization dalam hukum perlindungan data. Idealnya, penggunaan data, termasuk karya berhak cipta, harus dibatasi sesuai dengan kebutuhan spesifik dan tujuan yang sah. Namun dalam praktiknya, *scraping* untuk pelatihan AI dilakukan dengan pendekatan *bulk collection*, tanpa diferensiasi antara data yang bebas hak dan yang berhak cipta. Ini tidak hanya bertentangan dengan prinsip hukum privasi, tetapi juga dengan prinsip penggunaan wajar karya dalam hukum kekayaan intelektual.

Situasi ini mendorong kebutuhan mendesak untuk memperjelas batasan hukum terkait penggunaan karya berhak cipta dalam pelatihan AI. Di antaranya, perlu dipertimbangkan mekanisme lisensi kolektif, kewajiban transparansi dataset, hingga pembuatan standar atribusi bagi model AI yang dilatih menggunakan karya berhak cipta. Tanpa perlindungan semacam ini, keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak cipta akan terus tergerus, mengancam keberlanjutan ekosistem kreatif di era digital.

Dengan demikian, pelatihan AI yang menggunakan karya berhak cipta bukan sekadar persoalan teknis, melainkan sebuah tantangan konseptual besar bagi sistem hukum kekayaan intelektual global. Diperlukan pendekatan baru yang tidak hanya melindungi hak pencipta, tetapi juga memperhitungkan realitas teknologi yang terus berkembang.

C.2 Studi Kasus Studio Ghibli: Antara Inspirasi dan Pelanggaran

Studio Ghibli menjadi contoh konkret bagaimana teknologi AI dapat mengaburkan batas antara apresiasi dan pelanggaran. Dalam berbagai platform AI generatif visual, ditemukan ratusan bahkan ribuan karya yang jelas menyerupai estetika visual khas Ghibli: penggunaan warna pastel yang lembut, karakter-karakter imajinatif yang menggabungkan unsur manusia, hewan, dan mitologi, serta lanskap magis yang menghadirkan nuansa keajaiban dan ketenangan. Namun karya-karya tersebut bukan diciptakan oleh Hayao Miyazaki maupun tim kreatif Ghibli, melainkan merupakan hasil dari proses pelatihan algoritma AI terhadap ribuan cuplikan film, ilustrasi, dan materi promosi Studio Ghibli yang tersebar di internet²⁰.

Proses ini biasanya melibatkan teknik *scraping* dan *deep learning*, di mana sistem AI menginternalisasi ciri khas visual Ghibli untuk kemudian mereproduksi karya baru yang, meskipun tidak mengutip satu adegan secara langsung, jelas mengandung elemen ekspresif yang identik dengan gaya Ghibli. Fenomena ini membangkitkan kekhawatiran serius tidak hanya dari segi etika artistik, tetapi juga dari sudut pandang hukum kekayaan intelektual.

Dalam wawancara publik, Hayao Miyazaki secara gamblang menyatakan ketidaksukaannya terhadap penggunaan AI dalam menciptakan karya seni. Ia menyebut bahwa seni yang dihasilkan oleh AI tanpa pemahaman emosional terhadap kehidupan adalah sesuatu yang "menghina kehidupan itu sendiri." Bagi Miyazaki, seni bukan sekadar produk estetika, melainkan ekspresi mendalam dari pengalaman

²⁰ Priyanka Ghosh, "How AI-Generation and Commercialisation of Ghibli Images Erodes Artistic Integrity," *New Indian Express*, April 17, 2025.

manusia, yang tidak dapat direplikasi oleh mesin yang tidak memiliki rasa, kesadaran, maupun moralitas.

Pernyataan Miyazaki tersebut tidak hanya beresonansi secara emosional, tetapi juga mengandung implikasi hukum yang penting. Di bawah prinsip hak moral pencipta, sebagaimana diakui dalam Konvensi Berne dan juga diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia (UU No. 28 Tahun 2014), pencipta berhak untuk dihormati sebagai pemilik ekspresi orisinal dan berhak menuntut agar karyanya tidak diubah, dimutilasi, atau direproduksi dengan cara yang merendahkan atau menyesatkan identitas kreatifnya.

Dalam konteks Studio Ghibli, penggunaan gaya visual yang sangat khas tanpa izin dan tanpa atribusi yang jelas dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak moral. Meskipun AI tidak mereproduksi satu karya secara langsung, pengambilan pola visual, teknik pewarnaan, gaya desain karakter, dan atmosfer naratif dari Studio Ghibli membentuk suatu “ekstraksi gaya” yang secara substansial mencerminkan kontribusi kreatif pencipta aslinya.

Lebih jauh, situasi ini juga menimbulkan persoalan mengenai eksploitasi komersial tanpa kompensasi. Karya-karya AI bergaya Ghibli banyak diposting di media sosial, digunakan untuk promosi²¹, atau bahkan diperjual belikan dalam bentuk NFT (non-fungible tokens)²² dan merchandise tanpa adanya keuntungan yang kembali kepada pencipta orisinal. Ini memperdalam luka hukum, karena hak eksklusif atas eksploitasi ekonomi dari karya ciptaan merupakan salah satu fondasi utama dalam sistem hak cipta modern. Di Amerika sendiri, Stephen Thaler, pencipta AI bernama DABUS (*Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience*), telah terlibat dalam sengketa hukum terkemuka yang bertujuan agar AI diakui sebagai penemu dan penulis, dengan berbagai hasil. Putusan dari pengadilan distrik federal

²¹ Mandeep Singh, “How Brands Are Using Ghibli-Inspired AI Art Trends for Viral Marketing,” *Seo Discovery*, April 8, 2025.

²² Priyanka Ghosh, “How AI-Generation and Commercialisation of Ghibli Images Erodes Artistic Integrity.”

D.C. sendiri telah menolak status AI sebagai penulis otonom, namun saat ini sedang diajukan banding²³.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa teknologi AI, jika tidak diatur dengan bijak, dapat menjadi alat yang mengabaikan hak-hak pencipta dan merendahkan nilai orisinalitas karya seni. Dalam era digital saat ini, perlindungan terhadap gaya artistik yang unik, seperti yang dimiliki Studio Ghibli, menjadi semakin krusial untuk mencegah erosi hak moral dan ekonomi pencipta di tengah derasnya gelombang inovasi teknologi.

Kasus Studio Ghibli menggambarkan secara nyata bahwa tantangan hukum di era AI tidak hanya berkaitan dengan reproduksi tekstual atau visual secara langsung, tetapi juga dengan reproduksi "estetika" – sebuah wilayah yang selama ini berada di zona abu-abu dalam hukum hak cipta. Maka, urgensi untuk mengembangkan regulasi yang mampu menjangkau praktik penggunaan gaya visual dalam pelatihan AI menjadi semakin nyata, demi menjaga keadilan bagi komunitas kreatif global.

C.3 Perbandingan Internasional: Regulasi Hak Cipta dalam Proses *Data Scraping* untuk Pelatihan AI di Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) telah mengubah lanskap hukum kekayaan intelektual global, terutama dalam konteks penggunaan data berhak cipta sebagai bahan pelatihan algoritma. Proses *data scraping*, yaitu pengambilan data secara masif dari internet, telah menjadi metode utama untuk mengumpulkan materi pelatihan AI. Namun, praktik ini memunculkan persoalan besar terkait hak cipta, hak moral, dan hak ekonomi pencipta. Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia masing-masing memiliki pendekatan hukum yang berbeda dalam merespons isu ini.

C.3.1 Regulasi di Uni Eropa : *Artificial Intelligence Act* dan GDPR

Uni Eropa melalui *Artificial Intelligence Act* (AI Act) telah mengklasifikasikan penggunaan data pelatihan sebagai aspek fundamental yang memerlukan

²³ Micaela Mantegna, "ARTificial: Why Copyright Is Not the Right Policy Tool to Deal with Generative AI," *The Yale Law Journal* 133 (April 22, 2024).

transparansi tinggi. Dalam struktur regulasinya, Pasal 52 AI Act secara tegas mewajibkan pengungkapan apakah suatu sistem AI dilatih menggunakan data yang berhak cipta. Kewajiban ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna akhir, regulator, maupun pihak terdampak memiliki pemahaman yang jelas tentang asal-usul dataset yang membentuk perilaku sistem AI tersebut.

Kebijakan ini lahir dari kekhawatiran bahwa tanpa transparansi, model AI dapat mengasimilasi konten berhak cipta tanpa izin, sehingga tidak hanya merugikan pencipta asli, tetapi juga menciptakan distorsi di pasar kreatif. Kewajiban pengungkapan mendorong pengembang AI untuk lebih bertanggung jawab dalam memilih dan menggunakan data latihannya, sekaligus membuka jalur bagi pemilik hak cipta untuk menuntut hak kompensasi atas penggunaan karya mereka.

Selain AI Act, *General Data Protection Regulation* (GDPR) berperan penting dalam membatasi cara pengumpulan dan penggunaan data pribadi, termasuk data yang bersinggungan dengan hak cipta. GDPR menetapkan prinsip *purpose limitation*, *data minimization*, dan *lawfulness of processing*, yang menuntut bahwa data pribadi hanya dapat dikumpulkan dan diproses untuk tujuan sah, spesifik, dan dinyatakan dengan jelas kepada subjek data. Dalam konteks AI, karya seni digital, tulisan, atau fotografi yang mengandung elemen identitas pribadi dapat dikategorikan sebagai data pribadi sehingga penggunaannya harus tunduk pada standar perlindungan GDPR.

Sebagaimana dijelaskan oleh Solove dan Hartzog (2025), *scraping data* yang mencakup informasi pribadi dan ekspresi kreatif tanpa persetujuan melanggar prinsip keadilan dan kejelasan penggunaan data dalam GDPR serta menimbulkan risiko bagi privasi individu dan pelanggaran hak cipta²⁴.

Uni Eropa juga mengakui bahwa meskipun data kreatif tersedia secara daring, nilai hukum dan hak kekayaan intelektual tetap melekat pada karya tersebut. Oleh karena itu, *scraping data* untuk pelatihan AI tanpa dasar hukum yang jelas dapat dianggap pelanggaran serius terhadap hak cipta dan perlindungan data pribadi.

²⁴ Solove, D. J., & Hartzog, W. (2025). *The Great Scrape: The Clash Between Scraping and Privacy*. *California Law Review* (Forthcoming).

C.3.2 Regulasi di Amerika Serikat : Hak Cipta dan *Fair Use*

Amerika Serikat mengambil pendekatan berbeda. *US Copyright Office* dalam laporan kebijakan terbarunya menegaskan bahwa karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia tidak dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Prinsip dasar hukum hak cipta AS menekankan pentingnya keterlibatan kreatif manusia dalam penciptaan karya.

Namun, memahami kompleksitas persoalan ini, *US Copyright Office* juga membuka proses diskusi publik untuk mengeksplorasi batasan perlindungan atas karya yang digunakan dalam pelatihan AI. Salah satu fokus diskusi adalah bagaimana memperlakukan penggunaan karya berhak cipta tanpa izin: apakah dapat dibenarkan di bawah prinsip *fair use* ataukah tetap dianggap sebagai pelanggaran hak eksklusif reproduksi dan adaptasi.

Fair use dalam hukum AS memungkinkan penggunaan terbatas karya berhak cipta tanpa izin untuk tujuan tertentu seperti pendidikan, kritik, atau penelitian. Namun dalam konteks *scraping* besar-besaran untuk pelatihan AI, penerapan *fair use* masih menjadi wilayah abu-abu yang rentan memicu litigasi.

C.3.3 Regulasi di Indonesia: Ketiadaan Aturan Khusus

Di Indonesia, esensi dari hak cipta tertuang dalam pasal 28H ayat (4) UUD 1945, dimana tertulis Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenangwenang oleh siapa pun. Lebih lanjut dalam Pasal 28D ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum. Dari 2 ayat ini dapat diartikan bahwa karya setiap orang yang adalah hak milik orang tersebut tidak boleh diambil secara tidak adil dan adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan yang adil demi menjaga hak cipta dari pemilik tersebut²⁵.

²⁵ Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Dalam Satu Naskah, 1945.

Namun karena begitu cepatnya perkembangan teknologi, hingga saat ini belum terdapat regulasi yang secara eksplisit mengatur penggunaan karya berhak cipta dalam pelatihan AI. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih berfokus pada pelanggaran klasik seperti pembajakan dan plagiarisme, belum mengantisipasi penggunaan karya kreatif sebagai data pelatihan algoritma.

Pasal 1 ayat 1 UU Hak Cipta²⁶ dengan jelas menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta secara otomatis cukup dengan cara deklaratif. Lebih lanjut, pasal 1 ayat 2 UU Hak Cipta menjelaskan bahwa pencipta adalah individu atau kelompok yang menghasilkan suatu ciptaan. Selanjutnya ayat 3 mengartikan ciptaan sebagai hasil karya yang lahir dari kemampuan dan pemikiran manusia. Selain memperoleh hak eksklusif atas karyanya, pencipta juga berhak menerima imbalan atas karya yang telah diciptakan secara susah payah. Imbalan ini, yang juga dapat disebut dengan royalti, biasanya diberikan dalam bentuk uang sebagai kompensasi atas hasil dari hak cipta yang dimiliki²⁷. Dengan demikian, hak moral dan hak ekonomi sudah jelas diakui dalam UU Hak Cipta Indonesia, namun aplikasinya terhadap *scraping* dan pelatihan AI masih belum mendapatkan kepastian hukumnya. Tidak ada ketentuan transparansi dataset, tidak ada kewajiban atribusi, dan tidak ada mekanisme pengawasan penggunaan karya dalam AI, menjadikan karya kreator Indonesia sangat rentan disalahgunakan tanpa perlindungan hukum.

Menurut Wahyudi, perkembangan pesat AI di Indonesia belum dibarengi dengan kesiapan regulasi yang memadai, khususnya dalam perlindungan kekayaan intelektual digital, sehingga menimbulkan celah hukum yang bisa dimanfaatkan oleh pelaku industri global tanpa konsekuensi yang jelas.²⁸

Tanpa perlindungan yang memadai, karya kreatif Indonesia dapat diambil, dilatih dalam model AI global, dan menghasilkan produk yang mereplikasi estetika kreator lokal tanpa penghargaan atau kompensasi. Hal ini berpotensi menggerus

²⁶ Undang Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. LNRI 266, Tahun 2014. TLNRI 5599, 2014.

²⁷ Calista Putri Tanujaya, "Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" 2 (April 1, 2024): 435–443.

²⁸ Wahyudi, T. (2023). *Studi Kasus Pengembangan Dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia*. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32.

industri kreatif nasional, yang saat ini menyumbang lebih dari 7% Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia.

Contoh konkret dapat dilihat dari kasus Studio Ghibli, di mana estetika khas karya Ghibli disalin secara luas oleh platform AI tanpa izin. Ribuan karya bergaya Ghibli dihasilkan, digunakan untuk promosi, bahkan diperjualbelikan sebagai NFT²⁹, tanpa keterlibatan Studio Ghibli. Jika fenomena serupa terjadi terhadap karya-karya kreator Indonesia, kerugian bukan hanya ekonomi tetapi juga hilangnya jati diri budaya.³⁰

Proses diskusi ini penting mengingat banyak seniman, fotografer, penulis, dan pembuat konten yang merasa dirugikan. Mereka berargumen bahwa penggunaan karya mereka oleh perusahaan AI seperti Stability AI, OpenAI, dan Midjourney, dilakukan tanpa izin dan tanpa kompensasi, sehingga mengabaikan hak ekonomi dan merusak nilai moral karya mereka³¹. Dalam berbagai gugatan hukum, seniman menuduh bahwa algoritma AI tersebut membajak gaya visual, struktur naratif, dan karakteristik estetika dari karya asli. Meskipun AI tidak mereplikasi satu karya secara identik, pengaruh dataset latihannya terlihat kuat dalam hasil akhirnya, sehingga menimbulkan kesan bahwa AI tersebut "menginternalisasi" karya berhak cipta.³²

Tantangan besar dalam konteks ini adalah bahwa hukum hak cipta tradisional dibangun untuk melindungi ekspresi tertentu, bukan gaya atau ide. AI, dengan kemampuannya menggabungkan elemen dari banyak karya, memperluas batas-batas tradisional perlindungan hak cipta.³³

²⁹ Priyanka Ghosh, "How AI-Generation and Commercialisation of Ghibli Images Erodes Artistic Integrity."

³⁰ Fajar Sugianto, Ellora Sukardi, and Tomy Michael, "Comparison of Legal Consumer Protection Systems in E-Commerce Transactions To Support Digital Economic Growth in Indonesia," *Dalat University Journal of Science* 12, no. 1 (2021): 39–51.

³¹ Blake Brittain, "Publisher Ziff Davis Sues OpenAI for Copyright Infringement," *Reuters*, April 25, 2025.

³² Fajar Sugianto and Tomy Saragih, "Intercalating Law As a Tool To Promote Economic Efficiency in Indonesia," *Arena Hukum* 6, no. 2 (2013): 152–167.

³³ Fajar Sugianto, Astrid Athina Indradewi, and Yohanie Maretta, "Book Pirates and Copycats : Infringement That Speaks For Itself," *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 2, no. 1 (2024): 259–269, <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology>.

C.4 Analisa Regulasi Hak Cipta dalam Proses *Data Scraping* untuk Pelatihan AI di Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia

Tabel 1. Perbandingan Regulasi Hak Cipta atas proses *Data Scraping* untuk pelatihan AI

Aspek	Uni Eropa	Amerika Serikat	Indonesia
Regulasi Utama	AI Act (2024/1689), GDPR, Directive 2001/29/EC	Copyright Act (Title 17), <i>Fair Use Doctrine</i> , USCO AI Reports	UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Posisi terhadap <i>Scraping Data</i> Berhak Cipta	<i>Scraping</i> memerlukan transparansi, sesuai prinsip GDPR	<i>Scraping</i> bisa dibenarkan <i>lewat fair use</i> , belum ada regulasi khusus	Tidak ada aturan <i>scraping</i> AI, <i>scraping</i> karya tetap pelanggaran
Kewajiban Transparansi Dataset	Diwajibkan oleh AI Act Pasal 52	Tidak diatur khusus, diperdebatkan di pengadilan	Tidak ada kewajiban transparansi dataset
Perlindungan Hak Moral	Sangat kuat, hak moral dilindungi penuh	Terbatas, hanya untuk karya seni rupa (VARA)	Ada, hak moral ada, tapi implementasi di AI lemah
Pengakuan Hak Ekonomi	Hak ekonomi tetap melekat, <i>scraping</i> tanpa izin pelanggaran	Hak ekonomi ada, tapi bisa dibatasi <i>fair use</i>	Hak ekonomi penuh, <i>scraping</i> tanpa izin adalah pelanggaran
Posisi Data Pribadi dalam Karya	Karya dengan identitas pribadi diperlakukan sebagai data pribadi	Tidak semua karya dianggap data pribadi	Tidak diatur secara khusus
Praktik Enforcement	Regulator aktif, enforcement ketat (contoh: CNIL, Garante)	Tuntutan class action berkembang terhadap Stability AI, Midjourney, OpenAI	Penegakan <i>scraping</i> minim, fokus pada pelanggaran tradisional
Tantangan Hukum	Legal basis <i>scraping</i> data publik, pelanggaran gaya	Batasan <i>fair use</i> dalam <i>scraping</i> massal belum jelas	Belum ada regulasi <i>scraping</i> AI, sulit buktikan pelanggaran hak moral

Rekomendasi Arah Masa Depan	Perluas transparansi dan lisensi kolektif untuk data pelatihan	Reformulasi <i>fair use</i> dan regulasi transparansi dataset AI	Merumuskan regulasi transparansi dataset dan proteksi hak moral
--	--	---	---

Sumber: AI Act (2024/1689), GDPR, Directive 2001/29/EC, Copyright Act (Title 17), *Fair Use Doctrine*, USCO AI Reports, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Perbandingan tabel antara Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Indonesia menunjukkan bahwa perbedaan utama dalam mengatur data *scraping* untuk pelatihan AI terletak pada tingkat proaktifitas, pendekatan prinsip hukum, dan keterbukaan terhadap perubahan sistemik. Ketiganya berada pada tahap perkembangan regulasi yang berbeda, yang mencerminkan perbedaan filosofi dasar tentang hubungan antara teknologi, hak kekayaan intelektual, dan perlindungan data.

Dalam konteks transparansi dataset, Uni Eropa berada di garis depan dengan memperkenalkan kewajiban eksplisit melalui AI Act. Ini menandakan perubahan paradigma bahwa hak pencipta tidak hanya melekat pada hasil akhir karya, tetapi juga pada proses internal pengembangan teknologi. Pendekatan ini menganggap transparansi sebagai fondasi keadilan algoritmik, tidak hanya demi perlindungan hak cipta, tetapi juga untuk memperkuat kepercayaan publik terhadap teknologi AI.

Sementara itu, Amerika Serikat belum menetapkan kewajiban hukum serupa. Absennya keharusan transparansi memperlihatkan preferensi AS untuk menjaga ruang inovasi yang luas, dengan mengandalkan model litigasi pasif—menunggu terjadinya pelanggaran sebelum intervensi hukum. Ini membawa ketidakpastian besar, khususnya bagi kreator yang berusaha menelusuri penggunaan karya mereka dalam sistem yang tertutup. Indonesia sendiri tidak memiliki landasan transparansi apa pun dalam konteks ini, sehingga memperlemah posisi tawar kreator lokal. Tanpa transparansi, penyalahgunaan data kreatif dalam pelatihan AI sulit dideteksi dan dibuktikan, apalagi diadukan secara hukum.

Analisis dari tabel menunjukkan bahwa hak moral, hak untuk diakui dan untuk mencegah deformasi karya diatur sangat kuat di Uni Eropa, lemah di Amerika Serikat, dan ambigu dalam implementasi di Indonesia. Perlindungan hak moral menjadi semakin penting dalam ekosistem AI, di mana esensi estetika dan gaya karya dapat diambil tanpa reproduksi literal. Kasus seperti pemanfaatan estetika Studio Ghibli dalam AI generatif menjadi ilustrasi nyata tentang betapa rentannya identitas kreatif tanpa proteksi hak moral yang efektif. Uni Eropa, dengan pendekatan hak moralnya yang kuat, memiliki potensi untuk mengembangkan standar baru terkait pelanggaran "gaya kreatif" dalam era AI. Amerika Serikat, yang masih berfokus pada ekspresi spesifik daripada gaya atau ide, menghadapi tantangan besar dalam memperluas kerangka hukum hak cipta untuk menjangkau dimensi estetika. Sementara itu, Indonesia perlu segera memperjelas posisi hukumnya terhadap perlindungan gaya, bukan hanya isi karya, jika ingin menjaga keberlanjutan industri kreatif di era AI.³⁴

Pendekatan *fair use* di Amerika Serikat, yang pada dasarnya memberikan ruang bagi penggunaan terbatas karya tanpa izin, berbeda tajam dengan pendekatan Uni Eropa yang lebih berbasis *consent* and *compensation* (persetujuan dan kompensasi). Dalam konteks *data scraping* untuk AI, ketergantungan pada *fair use* menghadirkan ketidakpastian hak bagi kreator. Tanpa reformasi yang lebih ketat, *fair use* dapat menjadi celah besar yang memungkinkan eksploitasi karya kreatif atas nama inovasi. Indonesia, yang tidak memiliki konsep *fair use* dalam hukum hak ciptanya, seharusnya memiliki peluang untuk merancang mekanisme yang lebih melindungi, dengan fokus pada prinsip kompensasi wajar bagi penggunaan karya dalam pelatihan AI. Ini akan menempatkan Indonesia di posisi yang lebih seimbang antara mendukung inovasi dan melindungi hak pencipta.³⁵

³⁴ Fajar Sugianto, Stevinell Mildova, and Felicia Christina Simeon, "Increasing Economic Performance Through the Rule of Law in Indonesia: Law and Economics Perspective," *Advances in Economics, Business and Management Research* 140, no. International Conference on Law, Economics and Health (ICLEH 2020) (2020): 92–99.

³⁵ Claresta Devina Sugianto, Fajar; Indradewi A, Astrid; Valencia, "BETWEEN VALUATION AND MONETIZATION OF EFFICIENCY IN ECONOMIC ANALYSIS OF LAW : IS IT POSSIBLE?," *Journal of International Trade, Logistics and Law* 10, no. 1 (2024): 286–294.

Tabel 1 juga memperlihatkan perbedaan tajam dalam praktik penegakan hukum. Uni Eropa menunjukkan pendekatan regulatif-proaktif, Amerika Serikat mengandalkan litigasi setelah pelanggaran terjadi, sedangkan Indonesia nyaris tanpa mekanisme *enforcement* dalam konteks *scraping* untuk AI. Dalam dunia AI yang beroperasi secara lintas batas, ketiadaan *enforcement* efektif menyebabkan karya kreatif Indonesia rentan "hilang" dalam sistem AI global tanpa jejak hukum. Indonesia membutuhkan pendekatan yang menggabungkan regulasi preventif (seperti transparansi dataset) dengan mekanisme remedial (seperti klaim kompensasi massal atau *collective management organizations* untuk pelatihan AI).

Menjadi jelas bahwa tantangan terbesar dalam era AI bukan sekadar persoalan pencurian karya individu, melainkan masalah sistemik tentang bagaimana sebuah masyarakat memilih untuk mendefinisikan keadilan, hak, dan inovasi. Uni Eropa menunjukkan arah bahwa perlindungan hak tidak harus menghambat kemajuan teknologi, tetapi justru memperkuat legitimasi inovasi. Amerika Serikat mempertahankan fleksibilitas tinggi untuk inovasi, tetapi dengan risiko ketidakpastian hukum yang lebih besar. Indonesia dihadapkan pada pilihan: tetap menjadi penonton dalam pertarungan global ini, atau mulai membangun sistem hukum yang melindungi penciptanya dan memastikan partisipasi adil dalam ekosistem AI dunia.

D. Penutup dan Saran

D.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah memunculkan tantangan serius terhadap sistem perlindungan hak cipta, terutama ketika karya-karya kreatif digunakan sebagai data pelatihan tanpa seizin penciptanya. Studi kasus Studio Ghibli menjadi simbol bagaimana pelanggaran hak moral dapat terjadi dalam ekosistem AI. Praktik pengambilan data secara otomatis oleh pengembang AI menimbulkan pelanggaran terhadap hak eksklusif pencipta atas karyanya. Negara-negara maju seperti Uni Eropa dan Amerika Serikat telah memulai penyusunan regulasi yang menitikberatkan pada transparansi dan perlindungan terhadap karya

yang dijadikan input AI. Sebaliknya, Indonesia masih menghadapi kekosongan hukum dalam hal ini. Tanpa regulasi yang memadai, potensi kerugian terhadap pencipta Indonesia akan semakin besar, baik dari sisi ekonomi maupun martabat karya.

D.2 Saran

Pemerintah Indonesia perlu segera menyusun regulasi khusus yang mengatur penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan AI, dengan memasukkan prinsip transparansi, akuntabilitas, dan keadilan bagi pencipta.

Undang-Undang Hak Cipta perlu direvisi atau ditambahkan ketentuan baru yang secara eksplisit melindungi karya dari penggunaan tanpa izin dalam konteks pelatihan algoritma AI. Pengembang AI wajib mencantumkan sumber data pelatihan dan memperoleh persetujuan eksplisit dari pencipta atau pemegang hak cipta, termasuk menyusun mekanisme kompensasi yang layak. Pemerintah perlu membentuk lembaga pengawasan atau komisi etik AI yang berfungsi untuk mengawasi praktik pengumpulan data dan menyelesaikan sengketa yang timbul akibat pelanggaran hak cipta dalam ekosistem AI.³⁶

Edukasi kepada masyarakat dan pelaku industri kreatif mengenai risiko penggunaan AI serta cara perlindungan hukum terhadap karya perlu ditingkatkan agar pencipta dapat lebih sadar dan tanggap terhadap hak-haknya. Dengan mengedepankan prinsip perlindungan terhadap karya sebagai fondasi kebudayaan dan kreativitas, Indonesia dapat membangun ekosistem AI yang lebih etis, berkeadilan, dan berpihak pada kepentingan pencipta.

³⁶ Dea Prasetyawati Wibowo Fajar Sugianto, Felicia Christina Simeon, "IDEALISASI SIFAT ALTERNATIF DALAM PENYELESAIAN SENGKETA MELALUI MEDIASI," *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune* 3, no. 2 (2020): 253–265.

DAFTAR PUSTAKA

- Bediona, Kornelis Antonius Ada, Randi Hilman Nurjaman, Muhamad Rafly Falah Herliansyah, and Dzulfikri Syarifuddin. "Jurnal Analisis Teori Perlindungan Hukum." *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat* 2, no. 1 (January 2024).
- Blake Brittain. "Publisher Ziff Davis Sues OpenAI for Copyright Infringement." *Reuters*, April 25, 2025.
- DwicaHYo, Khirana, and Chanifah Indah Ratnasari. *Perbandingan Metode Web Scraping Dalam Pengambilan Data: Kajian Literatur*, n.d.
- Fajar Sugianto, Felicia Christina Simeon, Dea Prasetyawati Wibowo. "IDEALISASI SIFAT ALTERNATIF DALAM PENYELESAIAN SENGKETA MELALUI MEDIASI." *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune* 3, no. 2 (2020): 253–265.
- Hutson, J. "The Evolving Role of Copyright Law in the Age of AI-Generated Works." *Journal of Digital Technologies and Law* 2, no. 4 (December 28, 2024): 886–914. <https://www.lawjournal.digital/jour/article/view/486>.
- Mandeep Singh. "How Brands Are Using Ghibli-Inspired AI Art Trends for Viral Marketing." *Seo Discovery*, April 8, 2025.
- Mantegna, Micaela. "ARTificial: Why Copyright Is Not the Right Policy Tool to Deal with Generative AI." *The Yale Law Journal* 133 (April 22, 2024).
- OECD. *Intellectual Property Issues in Artificial Intelligence Trained on Scraped Data*. OECD Publishing. Paris: OECD Artificial Intelligence Papers, 2025. Accessed May 9, 2025. https://www.oecd.org/en/publications/intellectual-property-issues-in-artificial-intelligence-trained-on-scraped-data_d5241a23-en.html.
- Office of the European Union L-, Publications, and Luxembourg Luxembourg. *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 Laying down Harmonised Rules on Artificial Intelligence and Amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and*

(EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act)Text with EEA Relevance., n.d.
<http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>.

Oliver Bateman. "With ChatGPT's Studio Ghibli Filter, Creativity Is Being Spirited Away." *Washington Post*. Washington DC, April 2, 2025.

Philipus M. Hadjon. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia*. Edisi khusus. Surabaya: Peradaban, 2007.

Priyankan Ghosh. "How AI-Generation and Commercialisation of Ghibli Images Erodes Artistic Integrity." *New Indian Express*, April 17, 2025.

Rizquina, Apriza Zicka, and Chanifah Indah Ratnasari. "Implementasi Web Scraping Untuk Pengambilan Data Pada Website E-Commerce." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 5, no. 4 (October 3, 2023): 377–383.

Rockwell Anyoha. "The History of Artificial Intelligence." *SITNBoston*. Last modified August 28, 2017. Accessed December 4, 2024.
<https://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/history-artificial-intelligence/>.

Solove, Daniel J. *THE GREAT SCRAPE: THE CLASH BETWEEN SCRAPING AND PRIVACY* Woodrow Hartzog Forthcoming 113 CALIFORNIA LAW REVIEW __ (2025), n.d.

Sugianto, Fajar. "Efisiensi Ekonomi Sebagai Remedy Hukum." *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum* 8, no. 1 (2014): 61–72.

Sugianto, Fajar; Indradewi A, Astrid; Valencia, Claresta Devina. "BETWEEN VALUATION AND MONETIZATION OF EFFICIENCY IN ECONOMIC ANALYSIS OF LAW : IS IT POSSIBLE ?" *Journal of International Trade, Logistics and Law* 10, no. 1 (2024): 286–294.

Sugianto, Fajar, Astrid Athina Indradewi, and Yohanie Mareta. "Book Pirates and Copycats : Infringement That Speaks For Itself." *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 2, no. 1 (2024): 259–269.
<https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology>.

Sugianto, Fajar, Stevinell Mildova, and Felicia Christina Simeon. "Increasing Economic Performance Through the Rule of Law in Indonesia: Law and Economics Perspective." *Advances in Economics, Business and Management*

Research 140, no. International Conference on Law, Economics and Health (ICLEH 2020) (2020): 92–99.

Sugianto, Fajar, and Tomy Saragih. "Intercalating Law As a Tool To Promote Economic Efficiency in Indonesia." *Arena Hukum* 6, no. 2 (2013): 152–167.

Sugianto, Fajar, Ellora Sukardi, and Tomy Michael. "Comparison of Legal Consumer Protection Systems in E-Commerce Transactions To Support Digital Economic Growth in Indonesia." *Dalat University Journal of Science* 12, no. 1 (2021): 39–51.

Tanujaya, Calista Putri. "Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" 2 (April 1, 2024): 435–443.

United States Copyright Office. *Copyright and Artificial Intelligence*. <https://www.copyright.gov>, 2024. Accessed May 9, 2025. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>.

United States Copyright Office. *Copyright and Artificial Intelligence*. <https://www.copyright.gov>, 2025. Accessed May 9, 2025. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>.

Wahyudi, Tri. "Studi Kasus Pengembangan Dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 9, no. 1 (2023): 28–32. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse28>.

"Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online)." <https://kbbi.web.id/>.

Undang Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Dalam Satu Naskah, 1945.

Undang Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. LNRI 266, Tahun 2014. TLNRI 5599, 2014.